

**DÉCISION N° 2026-PR-090 DU 24 JUILLET 2026
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE
LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE
DÉNOMMÉ « *LAGOON CLASH* »**

La présidente de l'Autorité nationale des jeux,

Vu le code de la sécurité intérieure, notamment le Titre II de son Livre III ;

Vu la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, notamment le VI de son article 34 ;

Vu le décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019 modifié relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de LA FRANÇAISE DES JEUX et du PARI MUTUEL URBAIN, notamment son article 9 ;

Vu la décision du collège de l'Autorité nationale des jeux n° 2025-161 du 16 octobre 2025 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la décision du collège de l'Autorité nationale des jeux n° 2025-169 du 20 novembre 2025 portant autorisation d'exploitation en ligne à titre expérimental du jeu de loterie sous droits exclusifs dénommé « *Lagoon Clash* » ;

Vu la demande d'homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Lagoon Clash* » déposée le 13 juillet 2026 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2026-301-LagoonClash-Ligne ;

Vu les autres pièces du dossier,

DÉCIDE :

Article 1^{er} : Le règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Lagoon Clash* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2026-301-LagoonClash-Ligne.

Article 2 : Le règlement de jeu tel qu'homologué est annexé à la présente décision.

Article 3 : Le règlement de jeu tel qu'homologué sera publié sur le site Internet de l'Autorité. Il appartiendra la société LA FRANÇAISE DES JEUX de le publier sur son site Internet et de le tenir à la disposition des joueurs dans chaque poste d'enregistrement des jeux.

Article 4 : La directrice générale de l'Autorité nationale des jeux est chargée de l'exécution de la présente décision qui sera notifiée à la société LA FRANÇAISE DES JEUX.

Fait à Issy-les-Moulineaux, le 24 juillet 2026.

Le Président de l'Autorité nationale des jeux

Pascal CHÈVREMONT

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 24 juillet 2026

ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LAGOON CLASH »

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « LAGOON CLASH » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

Article 2 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise

- 2.1 Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1 € ».
- 2.2 Sous réserve des dispositions du sous-article 3.2.1.4, une fois que le joueur a cliqué sur le bouton « JOUEZ 1 € », sa prise de jeu devient irrévocable.

Article 3 – Description du jeu

- 3.1 Le jeu « LAGOON CLASH » est un jeu multijoueur qui consiste à se faire affronter simultanément cinq joueurs à travers plusieurs manches au cours desquelles ils doivent réaliser des combinaisons de 3 dés pour remporter des points, conformément au sous-article 3.2.3.

Le premier des joueurs à atteindre 150 points remporte la partie et le montant en euros tiré au sort (ou le partage avec les autres gagnants le cas échéant), conformément au sous-article 3.2.3.8.

La partie comporte autant de manches que nécessaires pour qu'un joueur atteigne le score de 150 points et remporte la partie.

- 3.2 Le jeu « LAGOON CLASH » est composé de trois étapes de jeu :
 - Une première dénommée ci-après « salle d'attente », telle que décrite au sous-article 3.2.1 ;
 - Une deuxième dénommée ci-après « tirage du montant mis en jeu », telle que décrite au sous-article 3.2.2 ;
 - Une troisième correspondant à l'interface de jeu, telle que décrite au sous-article 3.2.3.

3.2.1 Première étape de jeu « salle d'attente »

- 3.2.1.1 La salle d'attente est représentée à l'écran par les éléments suivants :

- Un compteur des « Joueurs prêts » ;
- Les avatars attribués aux joueurs et les pseudonymes qui leurs sont associés ;
- Un minuteur de maximum 60 secondes décomptant le temps restant avant que la partie ne débute ou soit annulée ;
- Les avatars disponibles.

- 3.2.1.2 Le joueur se voit attribuer automatiquement un avatar le représentant au cours de sa partie. Au sein de la salle d'attente, le joueur a la possibilité de modifier son avatar parmi les choix disponibles.

L'avatar et le choix réalisé par le joueur est uniquement cosmétique et n'a pas d'impact sur le résultat de la prise de jeu.

Le pseudonyme associé à l'avatar du joueur au cours de la partie est « Vous ». Les pseudonymes associés aux avatars des joueurs adversaires participants à la partie sont attribués aléatoirement, parmi une liste de pseudonymes prédéterminés sans lien avec l'identité des joueurs.

3.2.1.3 Une fois le nombre de joueurs participants requis atteint (« Joueurs prêts »), soit cinq joueurs, le joueur accède à l'étape de tirage au sort du montant mis en jeu.

3.2.1.4 Si le nombre de joueurs participants requis n'est pas atteint au bout de maximum 60 secondes, la partie est annulée et le montant de la prise de jeu initialement débitée est reversé au joueur sur les disponibilités de son compte joueur dès que possible et au plus tard le lendemain de la prise de jeu.

3.2.2 Deuxième étape de jeu « tirage du montant mis en jeu »

Pour chaque partie, le montant en euros mis en jeu est tiré au sort parmi les différents lots possibles conformément au tableau ci-dessous :

Tirage du montant mis en jeu	
Montant du lot	1 chance sur----*
10 000 €	500 000
1 000 €	100 000
500 €	50 000
50 €	20 000
20 €	2 000
10 €	17,56
6 €	16,55
5 €	10,14
4 €	6,75
3 €	4,80
2 €	2,34

*Arrondi arithmétique au centième près.

Une fois le montant mis en jeu tiré au sort, le joueur accède à l'interface de jeu.

3.2.3 Troisième étape « interface de jeu »

3.2.3.1 L'interface de jeu est représentée à l'écran par cinq cartouches représentant les cinq joueurs de la partie. Chaque cartouche comprend l'avatar du joueur, le nombre de points remportés, son pseudonyme et son classement parmi les cinq joueurs participants.

En bas de l'écran de jeu figurent 3 dèss, correspondant aux dèss du joueur, associés à deux boutons :

- Un bouton portant la mention « Lancer » ;
- Un bouton représenté par un symbole « ✓ » et dénommé ci-après le bouton « OK ».

Un minuteur figure sur l'écran de jeu et indique le temps restant (maximum 20 secondes) pour que le joueur puisse valider sa combinaison de dés, conformément au sous-article 3.2.3.4.

3.2.3.2 Au cours de chaque manche, le joueur clique sur le bouton « Lancer » afin de lancer ses 3 dés et obtenir une combinaison de dés.

Le joueur peut, au cours d'une même manche, cliquer jusqu'à 3 fois maximum sur le bouton « Lancer » pour procéder au lancer des dés et modifier ainsi sa combinaison de dés.

Le joueur peut, à chacun des éventuels 3 lancers de dés d'une même manche, cliquer sur un ou plusieurs dés pour le ou les verrouiller. Lorsque le joueur verrouille un ou plusieurs dés, un symbole « cadenas » apparaît sur les dés verrouillés et les dés verrouillés ne sont alors pas relancés lorsque le joueur clique sur le bouton « Lancer » au cours de la même manche. Un nouveau clic sur un dé verrouillé permet de le déverrouiller.

3.2.3.3 A chaque fois que le joueur clique sur le bouton « Lancer », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer la valeur de chacun des dés parmi les 6 faces possibles, pour les dés qui n'ont pas été verrouillés par le joueur.

3.2.3.4 Afin de valider sa combinaison de dés pour la manche en cours, le joueur clique sur le bouton « OK ». La combinaison de dés n'est alors plus modifiable. Si le joueur ne valide pas sa combinaison dans le délai imparti mentionné sur l'écran de jeu, les trois dés affichés à l'écran de jeu constituent la combinaison du joueur, qui est alors automatiquement validée. Si le joueur n'a pas lancé ses dés dans le temps imparti mentionné sur l'écran de jeu, la combinaison de dés est attribuée de façon aléatoire au joueur et automatiquement validée.

3.2.3.5 Lorsque tous les joueurs ont validé leur combinaison de dés, ou lorsque le délai imparti pour sélectionner la combinaison de dés est écoulé, la révélation des combinaisons de dés de l'ensemble des joueurs a lieu et s'affiche dans leur cartouche respectif. Le score et le classement obtenus par chaque joueur sont alors mis à jour.

En fonction de la performance des outils informatiques utilisés, il peut exister un léger décalage de l'affichage de la révélation des combinaisons des dés entre les joueurs participants.

3.2.3.6 Les scores des dés sont comptabilisés de la manière suivante :

- Si les 3 dés du joueur sont identiques, c'est-à-dire si la face des 3 dés affichent la même valeur, le joueur obtient le nombre de points suivants :

Si le joueur valide une combinaison de :	Le joueur obtient :
3 dés identiques sur la face « 2 »	20 points
3 dés identiques sur la face « 3 »	30 points
3 dés identiques sur la face « 4 »	40 points
3 dés identiques sur la face « 5 »	50 points
3 dés identiques sur la face « 6 »	60 points

3 dés identiques sur la face « 1 »	100 points
------------------------------------	------------

- Si les 3 dés ne sont pas identiques, c'est-à-dire si la face des 3 dés n'affichent pas la même valeur, le nombre de points obtenus par le joueur est calculé en additionnant la valeur de chaque face.

3.2.3.7 Les étapes décrites du sous-article 3.2.3.2 au sous-article 3.2.3.6 se répètent pour les manches suivantes.

3.2.3.8 Lorsqu'un joueur atteint un score égal ou supérieur à 150 points, la partie est terminée et il remporte le montant mis en jeu, conformément au sous-article 3.2.2.

Si plusieurs joueurs atteignent ou dépassent le score de 150 points au cours d'une même manche, la partie est terminée et le joueur avec le score le plus élevé remporte le montant mis en jeu, conformément au sous-article 3.2.2.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est-à-dire si plusieurs joueurs atteignent un score égal ou supérieur à 150 points identique au cours d'une même manche, la partie est terminée et les joueurs concernés se partagent à parts égales le montant mis en jeu, conformément au tableau de répartition ci-dessous :

Montant mis en jeu tiré au sort	Répartition par gagnants en cas d'égalité de score*			
	2 gagnants	3 gagnants	4 gagnants	5 gagnants
10 000 €	5 000 €	3 333,33 €	2 500 €	2 000 €
1 000 €	500 €	333,33 €	250 €	200 €
500 €	250 €	166,67 €	125 €	100 €
50 €	25 €	16,67 €	12,50 €	10 €
20 €	10 €	6,67 €	5 €	4 €
10 €	5 €	3,33 €	2,50 €	2 €
6 €	3 €	2,00 €	1,50 €	1,20 €
5 €	2,50 €	1,67 €	1,25 €	1 €
4 €	2 €	1,33 €	1 €	0,80 €
3 €	1,50 €	1 €	0,75 €	0,60 €
2 €	1 €	0,67 €	0,50 €	0,40 €

*Arrondi arithmétique au centième près.

3.3 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Article 4 - Sortie et retour à une partie en cours

- 4.1 Par exception au sous-article 3.1.2 du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne susmentionné, le joueur ne dispose pas d'un délai de 30 jours pour terminer sa prise de jeu. Les dispositions et articles dudit règlement relatives à ce délai de 30 jours ne sont alors pas applicables au présent jeu.
- 4.2 A compter du débit de sa mise, la prise de jeu du joueur se déroulera jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent le score de 150 points, conformément au sous-article 3.2.3.8.
- 4.3 Au cours de la partie, le joueur peut sortir et revenir sur celle-ci, tant qu'elle n'est pas terminée. Lorsque le joueur sort de la partie en cours, la partie se poursuit et sa prise de jeu est maintenue, jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent le score de 150

points, conformément au sous-article 3.2.3.8. La prise de jeu est alors dite « en cours ».

Un avatar est attribué automatiquement au joueur sur la salle d'attente et les combinaisons de dés sont attribuées de façon aléatoire au joueur sur l'interface de jeu.

Pour revenir sur la partie en cours, le joueur peut consulter son historique de prises de jeux figurant dans son compte FDJ et cliquer sur la prise de jeu « LAGOON CLASH » en cours. Lorsque le joueur revient sur la partie, un message lui demande de confirmer s'il souhaite bien revenir.

- 4.4 Tant que la partie et la prise de jeu du joueur ne sont pas terminées, celui-ci ne peut prétendre à aucun gain. Une fois la partie terminée, si la prise de jeu est gagnante, le montant remporté sera versé sur les disponibilités de son compte joueur FDJ.
- 4.5 Aucune nouvelle prise de jeu au jeu « LAGOON CLASH » ne pourra être réalisée après sa date d'arrêt. Les parties en cours avant la date d'arrêt se poursuivront jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent le score de 150 points, conformément au sous-article 3.2.3.8.
- 4.6 Dans le cas où l'accès au jeu « LAGOON CLASH » est interrompu, notamment en cas de travaux d'entretien, de panne technique, d'atteinte au système de traitement automatisé de données ou de difficultés provenant du réseau de communication du support digital, la partie en cours sera annulée et La Française des Jeux procédera au remboursement de la prise de jeu. Le joueur ne pourra prétendre à aucun gain.

Fait le 13 juillet 2026

Par délégation de La Présidente-directrice générale de La Française des Jeux

V. DANO